

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Futsal adalah Permainan bola yang dimainkan oleh dua tim yang hampir mirip dengan Sepak Bola, tetapi futsal mempunyai lapangan khusus yang berbeda dengan Lapangan sepak bola, selain itu jumlah tim hanya beranggotakan 5 orang. Dewasa ini semakin banyak peminat olahraga futsal, maka banyak tempat Penyewaan Lapangan Futsal untuk memenuhi kebutuhan pelanggan. Di Kudus sendiri jumlah penyewaan lapangan dari tempat penyewaan berskala kecil sampai skala besar, contohnya United, Markas Sport Center , Berlian Sport Center dan masih banyak lagi, total penyewaan lapangan futsal yang ada di Kudus ada 12 tempat. Beberapa tempat penyewaan lapangan yang mempunyai sistem dan admin atau penjaga tetap hanya 4 tempat dan yang 8 dijaga oleh pemilik lapangan sendiri dan pencatatan masih ditulis tangan di buku. Namun kebanyakan dari tempat penyewaan futsal hanya bisa di pesan melalui telephone atau Whatshap dan langsung datang ketempatnya. Metode ini kurang efektif karena konsumen tidak mengetahui jadwal lapangan, dan sering terjadi kesalahan penjadwalan karena kurangnya management pemesanan, hal tersebut membuat konsumen kesulitan untuk memesan lapangan futsal karena jadwal yang penuh, sehingga konsumen tidak bisa memesan lapangan futsal dan menyebabkan penyedia jasa penyewaan lapang futsal mengalami kerugian.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis berniat membuat sistem pemesanan lapangan futsal dengan metode FIFO (first in first out) untuk memudahkan pemilik dalam manajemen penjadwalan konsumen.

Dari permasalahan tersebut, maka penulis mengangkat tema “**Sistem Pemesanan Lapangan Futsal dengan metode FIFO**”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu bagaimana membangun sebuah sistem pemesanan lapangan futsal dengan metode FIFO (*first in first out*). Sehingga bisa memudahkan pemilik untuk manajemen penjadwalan dalam pemesanan lapangan.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam sebuah penelitian perlu adanya sebuah batasan masalah supaya bisa lebih terarah dan dapat memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang dan menyimpang terlalu jauh dari tujuan awal. Penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Sistem di bagi menjadi 2 *user*, *user* Admin dan *user* member.
- b. Sistem meliputi pendaftaran member, jadwal , penyewaan lapangan dan konfirmasi pembayaran.
- c. Metode FIFO (*first in first out*) digunakan untuk manajemen penyewa lapangan atau pelanggan.
- d. Transaksi pembayaran dilakukan di tempat yang selanjutnya akan didata oleh admin.
- e. Data yang di dapat yaitu data pemesanan Lapangan, transaksi pembayaran dan data pelanggan.

## **1.4. Tujuan**

Tujuan dari pembuatan sistem ini adalah untuk menghasilkan suatu sistem informasi dalam pemesanan lapangan futsal.

## **1.5. Manfaat**

- a. Bagi penulis
  1. Untuk memenuhi persyaratan formal bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan program studi Teknik Informatika – S1 pada Fakultas Teknik di Universitas Muria Kudus.
  2. Sarana latihan praktis bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.

b. Bagi akademis

1. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa menerapkan teori yang diperoleh di bangku perkuliahan, sehingga dapat dipergunakan sebagai bahan evaluasi akademik.
2. Dapat dijadikan pembanding atau literatur penyusunan skripsi di masa yang akan datang serta menambah referensi perpustakaan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.



[Halaman ini sengaja dikosongkan]

